



☞ Vor einigen Nächten hat **Jimbo** vom Dach eines Hauses aus beobachtet, wie ein Hund oder eine sehr (sehr!) große Katze durch die S Powder Mill Street gerast ist und zwischen den Häusern verschwand. Das war irgendwo auf zwischen den Hausnummern 550 und 580 oder so.

☞ In letzter Zeit riecht es im Haus gegenüber immer fürchterlich nach verfaulten Eiern, berichtet **Sissi**, die an der Ecke East Washington / South French Hill Street wohnt. Sie hat aber nie geschaut, woran das liegt (Was auch ganz gut ist, denn die Leute im Haus gegenüber sind recht unordentlich und schmutzig und haben lediglich eine Menge fauler Eier auf dem Kompost liegen. Sie besitzen keine Hunde oder Katzen oder sind anderweitig verdächtig).

☞ **Fester Montague** aus der 560 S Powder Mill Street hat die Fenster zu seinem Keller zugemauert, berichtet Kater Theodor. Schade, in dem verstaubten Keller gab es immer reichlich Mäuse, damals, bevor er all die Schüsseln, Glaskolben und alten Bücher aufzustellen begann.

Weitere Untaten



Katze vom Saturn.

Die Nachforschungen der Charaktere werden sich über einige Zeit hinziehen, möglicherweise vergehen eine oder auch mehr Nächte darüber.

Sind die Charaktere nächtens unterwegs, besteht abhängig davon, wo sie sich aufhalten, eine gewisse Chance, dass sie dabei auf die Katze vom Saturn treffen werden! Diese wird sich in aller Regel im weiteren Umkreis des Hauses ihres Herren auf die Jagd begeben (siehe Karte). Halten die Charaktere sich also nachts in diesem Umfeld auf, oder an einem der Tatorte (um vielleicht darauf zu lauern, dass der Mörder hier wieder vorbeikommt?), so besteht in der ersten Nacht nach Tomtoms Tod eine Grundchance von 5% pro Nachtstunde. Da die Katze vom Saturn nur zwischen 22 Uhr nachts und 4 Uhr morgens auf Jagd ist, ergibt sich in der ersten Nacht eine maximale Chance von 6 Stunden x 5% = 30%, dass die Charaktere auf sie treffen. In der zweiten Nacht verdop-

pelt sich die Grundchance auf 10% pro Nachtstunde, in der dritten Nacht auf 15% usw.

Würfeln Sie also aus, ob die Charaktere unter den beschriebenen Umständen am richtigen Ort zur richtigen Zeit sind. Sind sie das, kommt es darauf an, wer wen zuerst sieht.

Ermitteln Sie mit einem *Gruppenglückswurf* auf, ob die Charaktere ebensolches haben. Wenn ja, dürfen Sie zuerst versuchen, *Verborgenes* zu *erkennen*. Gelingt dies, haben sie die Saturn-Katze erspäht, bevor diese sie entdecken konnte.

Haben sie kein Glück, versucht die Saturn-Katze, *Verborgenes* zu *erkennen*. Gelingt ihr dies, sind die Charaktere entdeckt. Haben diese sich zuvor explizit und gelungen *verborgen*, ist die Probe für die Saturn-Katze *schwer*.

Daraus, wer nun wen zuerst entdeckt hat und wie die Charaktere darauf reagieren (Angriff, Verfolgen, Verhindern eines Mordes, Aufspüren des Verstecks usw.) können sich viele verschiedene Situationen ergeben, die hier nicht alle detailliert besprochen werden können. Halten Sie sich aber vor Augen, dass die Saturn-Katze zwar mächtig stark und gefährlich ist, aber sich nicht mit drei oder mehr Katzen gleichzeitig anlegen wird, wenn sie diese entdeckt. Ihr fehlt es auch an der Listigkeit, eine Gruppe geschickt zu trennen und sich die Charaktere einzeln vorzunehmen. Bei Entdeckung durch eine größere Gruppe wird sie sich also sorgsam zurückziehen, und acht darauf, nicht verfolgt zu werden, und sich ein anderes Jagdgebiet suchen (womit die Charaktere für den ganzen Rest der Nacht auf ihre Grundchance, siehe oben, zurückfallen).

Kommt es zu einem Kampf, wird die Saturn-Katze alle Mittel einsetzen und den wahrscheinlich unvorbereiteten Charakteren heftig zusetzen. Einige werden dabei womöglich verletzt werden; die Charaktere sollten am besten schon vor dem Kampf mit diesem unbekannten Gegner einsehen, dass ihre Chancen in einem offenen Kampf recht klein sind. Pläne für eine Falle werden in der Kürze der Zeit und dem weitläufigen Umfeld der Häuser und Straßen (die Saturn-Katze kennt sich mittlerweile sehr gut aus) wenig Aussicht auf Erfolg haben. Keiner der Charaktere sollte dabei sterben; stellen sie sich etwas zu tölpelhaft an, lassen Sie die Saturn-Katze notfalls in einem geeigneten Moment spurlos (!) flüchten. Weniger Skrupel hat sie dagegen, wenn sich unter den Charakteren eine pechschwarze Katze befindet – das Opfer für diese Nacht?





Spielleiterkarte.

Vermutlich werden die Charaktere behutsam versuchen, der Saturn-Katze zu folgen. In einem solchen Fall sind *Schleichen* und *Verbergen* erforderlich, um nicht entdeckt zu werden. Vergessen Sie dabei nicht, ab und an auch für die Saturn-Katze zu würfeln (*Horchen*, *Verborgenes erkennen*) und zu prüfen, ob diese nicht vielleicht aufmerksamer ist als die Charaktere. Möglicherweise gelingt es ihnen aber, die Bestie zum Haus Montagues zurückzuverfolgen, wo dieser sie durch die Hintertür einlässt (nachdem sie ihren kräftigen Körper mehrmals gegen die Tür geworfen hat und ihn damit auf ihre Rückkehr aufmerksam macht).

Dem Spielleiter obliegt es zu entscheiden, ob die Saturn-Katze in dieser Nacht auf der Suche nach einer schwarzen Katze als Beute fündig wird und die Charaktere versuchen müssen, diesen Mord zu unterbinden.

Neue Morde

Unabhängig von einer Entdeckung oder überhaupt Beobachtung durch die Charaktere besteht jede Nacht eine Chance von 50% für die Saturn-Katze, dass sie ein Opfer findet und es zu einem weiteren Mord kommt. Umstände der Entdeckung der toten Katze und den Tatort seien dabei dem Spielleiter überlassen, eindeutig ist nur, dass der Tatort im Radius um das Haus von Fester Montague liegen wird.

„Katzenwehr“

Die Charaktere mögen auf die (gute) Idee kommen, eine Art „Bürgerwehr“ zu formieren, also Katzen, die in Paaren oder Rudeln die Strassen patrouillieren, die Augen offen halten, merkwürdige Vorkommnisse den Charakteren melden und bei Beobachtung weiterer Übergriffe helfend eingreifen.



Inwieweit dies überhaupt Erfolg hat, ist zunächst einmal vom *Rang* abhängig. Je höher, desto größer die Chance, dass sie den Einfluss und die Führungskraft haben, genügend Katzen für dieses Unterfangen zu mobilisieren. Je nach *Rang* können bis zu einhundert Samtpfötler dafür rekrutiert werden. Pro 1% Wert bei *Rang* kann eine Katze rekrutiert werden (Beispiel: 46% = 46 Katzen). Dazu muss allerdings der Wurf auf *Rang* gelingen! Misslingt er, steht immerhin ein Fünftel leicht beeindruckbarer Katzen zur Verfügung. Misslingt er mit einer gewürfelten 100, macht gar keine Katze mit ... Gelingt er jedoch mit 01, kommen zusätzlich ein Fünftel vom *Rang* an Katzen hinzu!

Lassen Sie die Spieler diese Bürgerwehr organisieren, Überwachungspläne erstellen und dergleichen mehr.

Ein Verdächtiger

Auf verschiedene Weisen können die Charaktere auf die Spur der Saturn-Katze und Fester Montagues kommen.

Einmal können sie aus der Verteilung der Tatorte Rückschlüsse ziehen wollen und vermuten, dass der Ausgangspunkt allen Übels im Zentrum liegt. Dazu müssen sie aber zunächst einmal eine Karte der Stadt finden, um dieses System zu erkennen! Lassen Sie die Spieler hierbei ein wenig Kreativität entwickeln, an eine solche Karte heranzukommen, sie auseinanderzufalten und Ähnliches. Ganz Schlaue werden sich vielleicht daran erinnern (*Ideenwurf*), dass am Town Square und vor der Bibliothek der Universität Tafeln mit Stadtplänen angebracht sind. Nicht, dass sich ein Passant wundern würde, wenn eine Meute Katzen auf-

merksam vor den Tafeln sitzt und sie eingehend studiert und maunzend diskutiert.

Ganz eindeutig wird das Ergebnis nicht sein, mit dem Verbinden von Tatorten mittels gerade Linien oder Ähnlichem ist es dann doch nicht getan. Eventuell kommt es so noch zu weiteren toten Katzen, um das „Zentrum“ genauer einkreisen zu können. Die Saturn-Katze ist in dieser Hinsicht recht bequem, das Opfer am Fluss war schon fast zu weit weg von ihrem Herrn und ein halbherziger Versuch, seinem Bann zu entkommen (natürlich erfolglos).

Wenn Sie die abgedruckte Karte betrachten, böte sich an, mindestens einen weiteren Mord südöstlich von Montagues Haus (großes X auf der Spielleiterkarte) geschehen zu lassen.

Es gibt aber andere Methoden, Fester Montague auf die Spur zu kommen. Nächtliche Beobachtungen, hartnäckiges Umhören nach seltsamen Vorkommnissen und so weiter dürften den Charakteren dabei helfen und sie schließlich in die 560 S Powder Mill Street führen.



Im Haus des Hexers

Die Fenster des Backsteinhauses sind ständig von schmutzigen, zerschissenen Gardinen verhangen und die meiste Zeit verschlossen. Um einen Blick hinein zu werfen, könnte ein Charakter den verwachsenen Baum vor dem Fenster zum Wohnzimmer im Erdgeschoss hinauf- und einen Ast bis fast vor das Fenster hinabklettern. Dazu braucht er allerdings auch *Glück*, denn dieser Ast ist seit einem Sturm halb abgerissen und hängt deshalb so tief. Das Gewicht einer Katze könnte ihn ganz hinabstürzen lassen.

Selbst wenn dies gelingt, gibt es nicht viel zu sehen, wegen der bereits erwähnten Gardinen. *Verborgenes erkennen* enthüllt die Umrisse von Möbelstücken und gegebenenfalls eine sich im Zimmer bewegende Gestalt. Die darüber liegenden Fenster im 1. Stock sind an dieser Seite übrigens von innen mit Stoff zugehängt und absolut undurchlässig für neugierige Blicke.

Das Haus steht auf einem winzigen mit Gras bewachsenen Grundstück, an das sich weitere Häuser ähnlicher

Art anschließen. Der Rasen ist ungepflegt, Laub, alte Äste, rostiges Gartengerät und mehr liegen umher. Unter dem Unkraut fast verborgen führt ein gepflasterter Weg die paar Meter vom Bürgersteig zur Veranda und der Eingangstür. Eine weitere Tür befindet sich auf der Rückseite. Veranda und Hintertür sind über kleine Treppchen zu erreichen, da das Erdgeschoss etwas erhöht liegt; die ersten etwa 50 cm gehören zum Keller. An verschiedenen Stellen befinden sich kleine Fensterchen für ebendiesen, doch sind diese alle samt und sonders nachträglich amateurhaft mit Lehm und Ziegeln zugemauert worden. Der hintere Teil des Hauses unter der Küche ist nicht mit unterkellert.

Lassen Sie die Charaktere *Gefahr spüren* – und ihnen werden sich die Nackenhaare aufstellen, denn von diesem Haus gehen schaurige Schwingungen aus, wie von einem Hort des Bösen.

Es ist wahrscheinlich, dass einer oder mehrere Charaktere versuchen werden, das Haus von innen zu durchsu-



chen und Hinweise zu erlangen. Hier folgt eine Beschreibung aller Räumlichkeiten, mit speziellen Bemerkungen zu möglichen Problemen, die sich speziell Katzen stellen (verschlossene Türen etc.). Grundsätzlich hält Montague alle Fenster verschlossen, wenn er außer Haus ist. Ab und an muss aber auch er mal durchlüften, er hält sich dabei aber immer im Haus auf.

Es handelt sich um die bekannten Hochschieb-Fenster, keine Klappfenster. Haus- und Hintertür sind natürlich auch immer verschlossen, die Türen im Haus dagegen sind allerhöchstens angelehnt, ansonsten halboffen oder weit geöffnet. Ausnahmen hiervon werden ausdrücklich benannt. Türen die nur ge-, aber nicht verschlossen sind, können natürlich durch Hochspringen zur Klinke eventuell geöffnet werden.

Überall im Haus gibt es elektrisches Licht, allerdings finden sich hier und da auch noch Kerzen und Petroleumlampen, meist eher als Dekoration, oder eben in einer Abstellkammer.

1. Obergeschoss

a) Flur

Hierher gelangt man über die Treppe. Die Pfosten des Geländers derselben sind übrigens weit genug auseinander angebracht, dass eine Katze hindurch kann – ein Sprung von hier ins Erdgeschoss sollte kaum Probleme bereiten. Von hier geht es in die übrigen Räume des Stockwerks. Eine Klappe in der Decke führt zu einem Dachboden, den Montague aber nie betritt und wo sich auch nichts außer Staub und Spinnenweben befindet. Außerdem erreicht man vom Flur aus noch einen kleinen Abstellraum, in dem sich Kisten mit alten Kleidungsstücken stapeln. Die Tür zu dieser Kammer ist grundsätzlich geschlossen, aber nicht verschlossen.

b) Schlafzimmer

Ein großes Doppelbett mit durchgelegener Matratze, das einst seinen verstorbenen Eltern gehörte, ist Montagues Schlafstatt für die Nacht. Neben dem Wandschrank voller Kleidung befinden sich noch ein weiterer Schrank im Zimmer, eine Kommode mit Spiegel sowie Schüssel und Wasserkrug zum Waschen. In der Schublade des Nachtschranks liegt ein altersschwacher .32 Revolver, geladen mit fünf Schuss, mit dem Montague aber nicht besonders gut umgehen kann.

Durch eines der Fenster kann die Überdachung des Aufgangs zur Hintertür erreicht werden. Nachts hält Montague sie geschlossen, tagsüber sind beide meist halb geöffnet.

Unter dem Bett steht ein alter, unbenutzter, aber noch nach Urin stinkender Nachtopf, ansonsten gibt es hier nur Staub, Fussel, tote Käfer und verlorene Socken.

c) Lager

Hier hat Montague eine Menge alter Möbel aus dem anderen Zimmer eingelagert, abgedeckt mit ehemals weißen, mittlerweile sehr grauen Laken. Darunter sind auch Gemälde, die einst dort die Wände zierten, zusammenge- rollte Teppiche sowie kistenweise Kleidung, die noch von seinen Eltern stammt. Montague ist hier so gut wie nie anzutreffen, die Tür zum Lager ist auch normalerweise

ge-, aber nicht verschlossen. Ein gutes Versteck also, unter all dem Gerümpel und den Tüchern! Allerdings kann es leicht passieren, dass ein hastiger Charakter eine vom Laken überdeckte Vase auf einem Tisch übersieht und diese beim Heraufspringen oder Herumturnen darauf umstößt, was eventuell Montagues Aufmerksamkeit erregt.

d) Zimmer

Dies war ehemals das Schlafzimmer von Montagues Eltern, bevor er deren Bett in sein Zimmer gerückt hat und alle anderen Möbel und Dinge zusammen mit seinem Bett in das dritte Zimmer dieses Stockwerks geschafft hat. Die Tür ist grundsätzlich geschlossen, aber nicht verschlossen. Die Fenster sind mit dickem, schwarzem Stoff verhangen, der sorgfältig rundherum festgenagelt ist. Notfalls dürften scharfe Krallen es leicht schaffen, diesen Stoff teilweise zu zerreißen, doch sind die Fenster dahinter immer verschlossen.

Der Raum ist fast völlig unmöbliert, bis auf eine Art Pult, das möglicherweise als Ablage für ein Buch dient (derzeit aber nicht). Dieses Pult steht vor einem mit weißer Kreide auf den kahlen Holzfußboden gemalten Pentagramm. Montague hat es aus einem Buch abgemalt und nach und nach mit weiteren Symbolen rundherum versehen, um ihm mehr „magische Kraft“ zu verleihen. An diesem Ort versucht er, seine okkulten Rituale durchzuführen, und hier war es auch, wo er jenes Gebräu einnahm, welches ihn für Tage in die Traumlande versetzte, aus denen er mit der Saturn-Katze zurückkehrte. Um das Pentagramm herum ist eine Vielzahl von einarmigen Kerzenständern aufgestellt, mit jeweils unterschiedlich weit abgebrannten schwarzen Kerzen darin. Diese Ständer aus Blech und Kupfer scheppern ganz ordentlich, wenn man sie umstößt. Dies gilt auch für die schwarz bemalte Schale, die auf der dem Pult gegenüberliegenden Seite des Pentagramms auf dem Boden steht, zwischen zwei Kerzen. Leicht zu übersehen, dient sie zum Abbrennen von Räuchermitteln, deren Duft von empfindlichen Katzennasen leicht bemerkbar noch stetig in diesem Raum nachhängt.

2. Erdgeschoss

f) Veranda

Auf der Veranda steht ein alter einsamer Schaukelstuhl, offensichtlich lange nicht benutzt und wurmstichig. Hier gibt es ein Fenster zum Wohnzimmer, dem Flur, und die Haustür. Die Veranda ist von einem Geländer umgeben, von dem aus man in die Fenster schauen kann, die offensichtlich lange nicht mehr geputzt wurden.

Die Veranda ist aus Holzbrettern gefertigt und recht alt. Es ist möglich, sich durch einige kaputte Bretter zu zwängen und darunter zu gelangen. Ein Charakter wird dort den einen oder anderen längst toten Vogel oder Maulwurf finden, sowie Unkraut, Schmutz und ein augenscheinlich nicht zugemauertes Kellerfenster. Wenn Sie sich die Karte vom Keller im Anhang einmal anschauen, handelt es sich hierbei um das linke der beiden in Frage kommenden Fensterchen. Montague hat dieses nicht zugemauert, weil es erstens von draußen nicht zu sehen ist und außerdem von innen seit langem, seit seiner Kindheit sogar, ein Schrank davor steht. Dessen Rückwand ist durch Feuchtigkeit schon recht vermodert, so dass ge-

Legende

1. Obergeschoss:

- a) Flur
- b) Schlafzimmer
- c) Lager
- d) Zimmer
- e) Verandadach
- h) Wohnzimmer
- i) Arbeitszimmer
- j) Küche
- k) Bad

2. Keller:

- l) Raum 1
- m) Raum 2
- f) Veranda
- g) Flur

witzte Charaktere hier eine Möglichkeit zum Eindringen in den Keller haben. Dazu bedarf es allerdings einiger Kratzarbeit, die nicht unbedingt leise vonstatten gehen dürfte. Und wer *im* Schrank sitzt, muss dann auch noch das *Glück* haben, dass Montague beim letzten Mal, als er ihm seinen Arbeitskittel entnommen hat, seine Tür nur angelehnt und nicht richtig geschlossen hat.

Der Abstand zwischen Schrank und Wand bzw. Fenster ist auch für schlanke Katzen zu gering, um sich durchzuquetschen und das Innere des breiten Schrankes gänzlich zu umgehen.

g) Flur

Von der Haustür gleich rechts geht die Treppe hoch in den 1. Stock. Weitere Türen führen zur Küche, dem Wohn- und dem Arbeitszimmer. Neben der Küchentür befindet sich ein Verschluss unter der gesamten Treppenschwelle; hier befindet sich eine grundsätzlich sorgfältig gesicherte und verschlossene Tür, hinter der eine weitere Treppe hinab in den Keller führt.

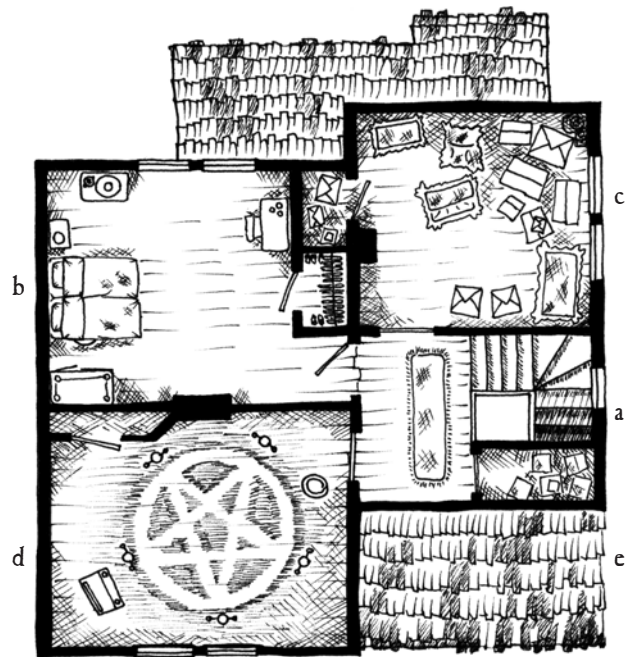
h) Wohnzimmer

Im Wohnzimmer hält Montague sich nicht allzu oft auf. Hier stehen eine verschlissene, alte Couch, mehrere Sessel, ein größerer Tisch, kleine Beistelltischchen in den Ecken, auf einem davon ein, man höre und staune, Radio. An den Wänden hängen einige kleine und große Bilder, darunter auch Fotografien der Familie, meist ausgeblichen. An kalten Tagen spendet der Kamin behagliche Wärme; brennt gerade kein Feuer, wird ein Charakter genau hier landen, so er waghalsig versucht, übers Dach und den Schornstein ins Haus zu gelangen. Wozu er natürlich besonders gut *Springen* können muß, um das heil zu überstehen! Neben dem Kamin stapeln sich einige Holzscheite.

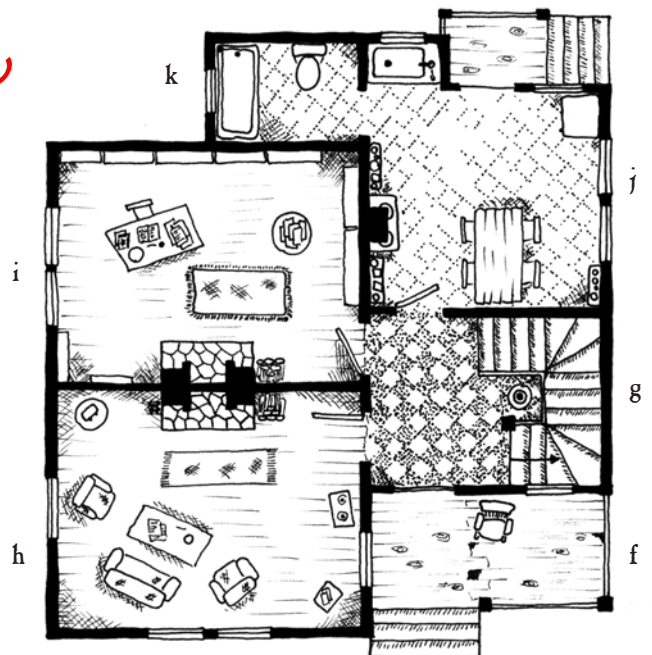
i) Arbeitszimmer

Montague verbringt hier, außer im Keller, die meiste Zeit des Tages. Im Arbeitszimmer wälzt er neue Bücher, die er in dem einen oder anderen Antiquariat erstanden hat. Die wichtigsten Werke allerdings befinden sich im Keller; alle anderen stehen und liegen in den Regalen, die fast jeden Quadratmeter Wand in diesem Zimmer verdecken. Fast alles hat in irgendeiner Form mit Okkultismus zu tun. Darunter ist viel Schund, ja fast ausschließlich. Im Zentrum des Raumes steht ein großer Schreibtisch mit einer Lampe, auf dem Mappen und Notizen ausgebreitet sind. Montague schreibt sich

1.



2.



3.

